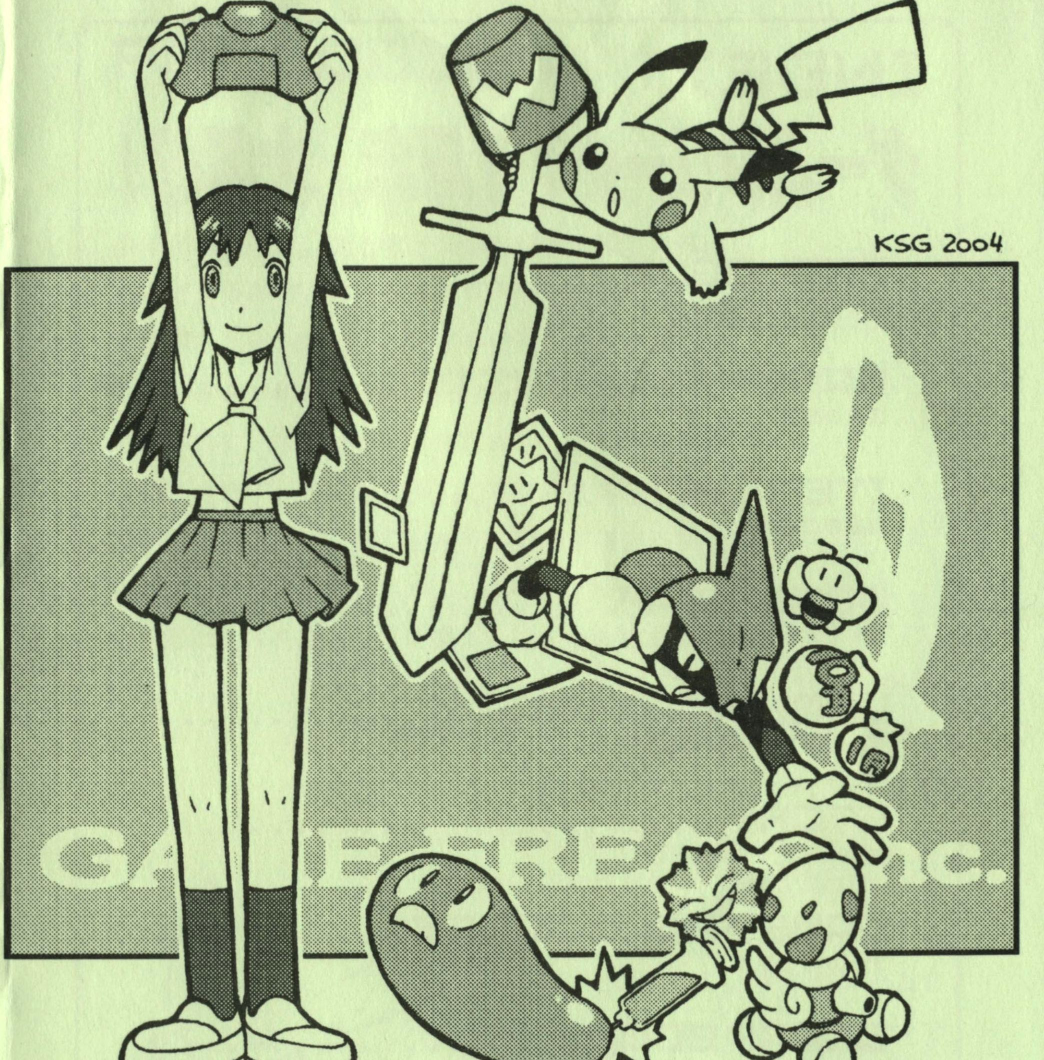


25
GAME FREAK
SPECIAL MAGAZINE OF VIDEO GAME FREAK

INDEX

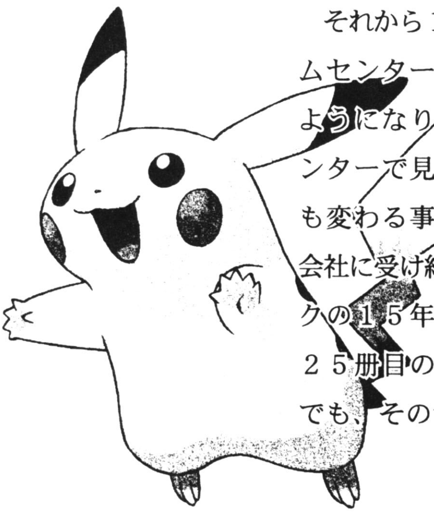
ゲームフリーク１５周年　大解析！

PROLOGUE

今から２５年前、ゲームセンターに３Ｄゲームもプリクラもない時代に、一人黙々とゲームに向かう少年がいました。光と電子音が支配する薄暗い部屋の中で、少年はどんな世界を見ていたのでしょう？

ブラウン管の光の中に喜びや発見、感動がある。やがてその少年は、その面白さを多くの人に知ってもらう為に「ＧＡＭＥ　ＦＲＥＡＫ」という本を書きはじめます。その本は幸いにも好評を博して、部数が増えると共に、同じ志を持つ者達が集まる切っ掛けにもなりました。しかし、少年のゲームに対する情熱は、本を作るだけで抑まるはずもありません。

ついに、その少年「田尻智」は、集まった仲間と共にゲーム制作の挑戦を決意します。そして、その成功がゲームフリークの創立につながったのでした。



それから１５年たった今、時代は変わり、ゲームセンターには親子連れや女性も出入りするようになりました。しかし、少年がゲームセンターで見ていた世界は、１５年たった今でも変わる事なく、このゲームフリークという会社に受け継がれています。そんなゲームフリークの１５年を凝縮させて作った、記念すべき２５冊目の「ＧＡＭＥ　ＦＲＥＡＫ」。少しでも、その世界が伝えられたらと思います。

GAME FREAK SYSTEM

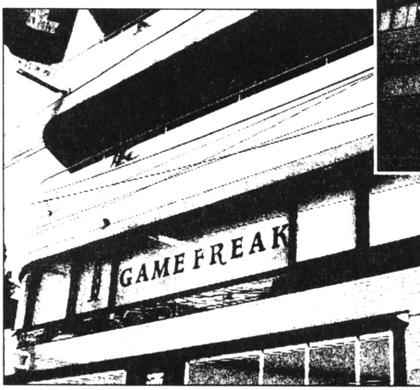
以下に紹介いたしますものは、ゲームフリークの簡単な概要です。ゲームフリークではTV会議システムや、社内LANなどを利用して日々ゲームの開発、制作を行なっております。

株式会社ゲームフリーク

ゲームフリークは本館・アネックスの２カ所でゲームソフトの開発・制作を行っています。幅広い年齢層に支持される「わかりやすくてオリジナリティのあるゲーム」を日々追求しています。



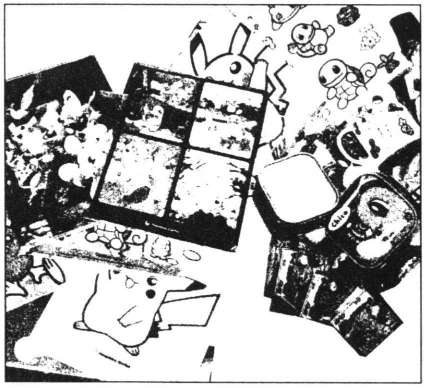
—— ゲームフリーク・本館
〒155-0031
東京都世田谷区北沢1-40-6カシワサードビル3F・5F



—— ゲームフリーク・アネックス　〒155-0031　東京都世田谷区北沢3-27-4立木ビル2F

株式会社ポケモン

ポケモンのライセンス事業を中心に、ゲームやイベント等のプロデュースをしています。商品を扱うポケモンセンターは 現在、東京・名古屋・大阪・福岡に、海外ではニューヨークに店舗があります。



——ポケモンセンター商品群

ITEMLIST

ゲームフリークでは、ゲームソフト開発以外にも、あらゆる商品を企画・制作しています。それらの中でいくつかをご紹介いたします。ゲームフリークを、少しでも身近に感じてもらえればと思います。

■ゲームソフト

1989.6 ［クインティ］ ファミコン

1991.9 ［ジェリーボーイ］ スーパーファミコン

1991.12 ［ヨッシーのたまご］ ファミコン/ゲームボーイ

1992.4 ［まじかる☆タルるートくん］ メガドライブ

1993.8 ［マリオとワリオ］ スーパーファミコン

1994.5 ［ノンタンといっしょくるくるぱずる］ スーパーファミコン/ゲームボーイ

1994.7 ［パルスマン］ メガドライブ

1996.2 ［ポケットモンスター赤/緑/青バージョン］ ゲームボーイ

1996.7 ［バザールでござーるのゲームでござーる］ ＰＣエンジン

1997.1 ［BUSHI青龍伝～二人の勇者～］ スーパーファミコン

1998.9 ［ポケットモンスターピカチュウバージョン］ ゲームボーイ

1999.1 ［クリックメディック］ プレイステーション

1999.11 ［ポケットモンスター 金/銀バージョン］ ゲームボーイ

2000.12 ［ポケットモンスター クリスタルバージョン］ ゲームボーイ

2002.11 ［ポケットモンスター ルビー/サファイアバージョン］ ゲームボーイアドバンス

2004.1 ［ポケットモンスター ファイアレッド/リーフグリーンバージョン］ ゲームボーイアドバンス

■書籍

1990 『パックランドでつかまえて』 田尻智 著

1993 『マンガ　ジェリーボーイ』 杉森建 著

1995 『新ゲームデザイン』 田尻智 著

2000 『ゲームフリーク』 とみさわ昭仁 著

2002 『パックランドでつかまえて』 田尻智 著 ＊復刻版

■ＣＤ

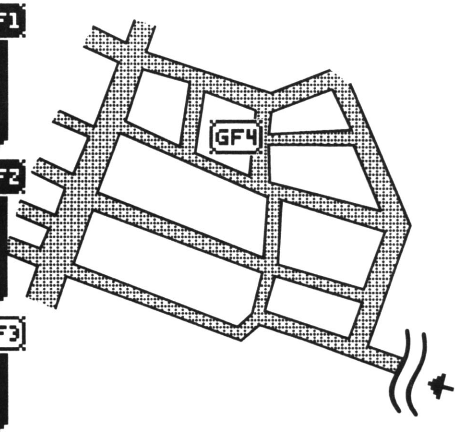
1994 ［electrace PULSEMAN］ 増田順一 STEREOTYPE

1997 ［ゲームボーイ『ポケモン』のサウンドがまるごと入って、遊べるＣＤ］ PIKACHU RECORDS

2003 ［GBAポケモンルビー＆サファイア ミュージック・スーパーコンプリート］ PIKACHU RECORDS

WORLD MAP

1989年に創業して以来15年の間、ゲームフリークは下北沢を拠点として活動を続けております。その中でゲームフリークスタッフが良く利用するお店を、いくつかご紹介いたしましょう。



GF1
本館（現在のオフィス）
ここがゲーフリの総本山。５Fに総務、3Fに開発が入ってるぞ。2Fと4Fは日能研。5Fのジュース自販機は一本100円！

GF2
アネックス（開発部分室）
スタッフの増加にあわせてできた分室。防音設備のととのったサウンドルームもあり、向かいにはレンタルビデオ店が！

GF3
代沢アルス（GF発祥の地）
退去時にカベに穴が開いていることが発覚。穴を開けた犯人はダレだったのか？

GF4
明和マンション（GF二番目のオフィス）
食べ物屋が周囲になくて苦労した！でもときどき来る猫にお裾分けしてました！

GF5
鈴木ビル(GF三番目のオフィス)
ジャンプ亭が入ってる黄色いビル。大音量のガバ(音楽)でネズミとの戦いの日々。

01
三福林
スタッフに一番人気の定食屋。臨時休業が多く、店の前で呆然とすることも！

02
おじゃが
じゃがいも専門店ではなく、定食屋さん。刺身を頼むとなぜか出てくるのが遅い。

03
千草
ここのおばちゃんのオーダーを取る声がドラえもんに似てると思うのは私だけ？

04
眠亭
老舗の中華料理店。餃子を頼むとなぜか出てくるのが遅いので、要注意！

05
洋食マック
ゲーフリでマックと言えばここのこと。ハンバーグがオススメの洋食屋です！

06
松菊
魚料理が絶品の定食屋。店内がとっても狭いのも特徴。

07
トーア・セントラル
運動不足を感じたときにお世話になるスポーツジム。



09 10
スターバックス
コーヒー好きのスタッフが通いつめてます。顔を覚えられたスタッフもいます！

11
ラスベガス
音ゲーやバーチャの新作が出ると、夜な夜なスタッフが出没します！

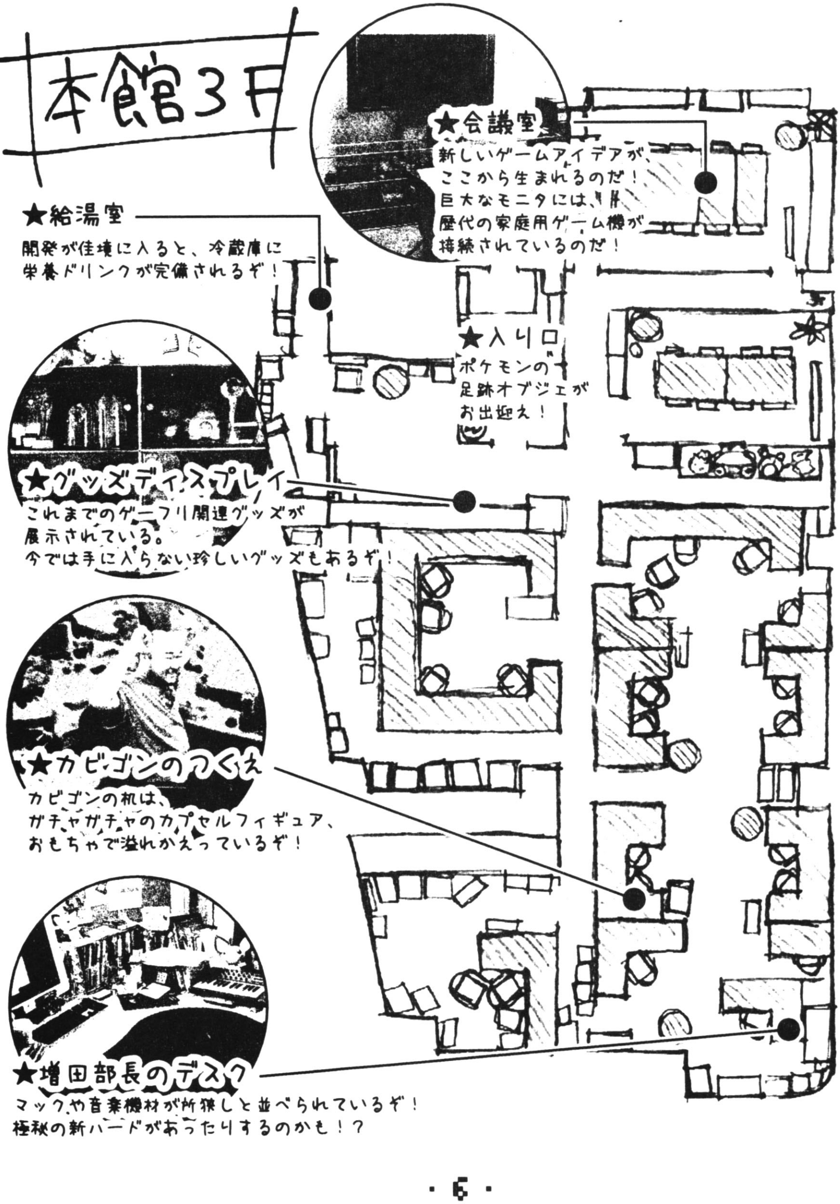
12
サニー
西野さんご用達のおもちゃ屋。店のおばさんにお腹を触られるほどの顔なじみ！

13
ドラマ
GFにゲームを供給するお店。下北に後続で出店するゲーム屋は生き残れない！

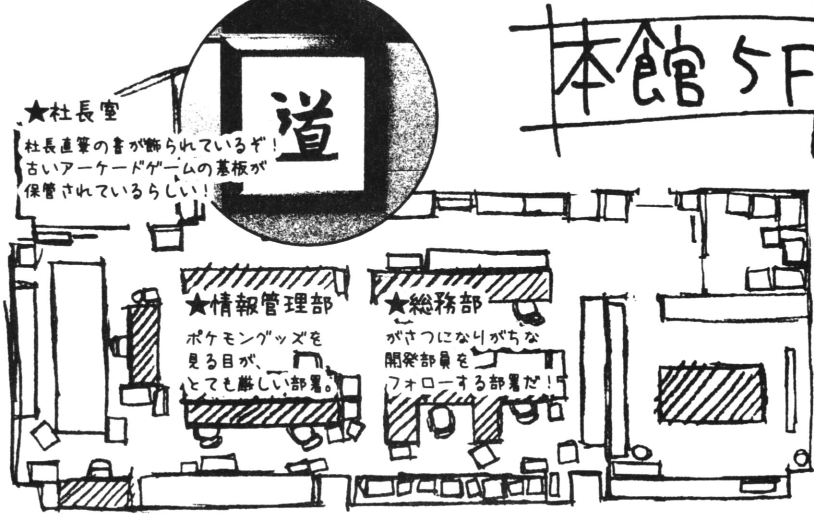
08
石丸電気
オシャレな下北沢にも家電量販店が進出
ゲーフリにとっては、ありがたい存在！

GAME FREAK MAP

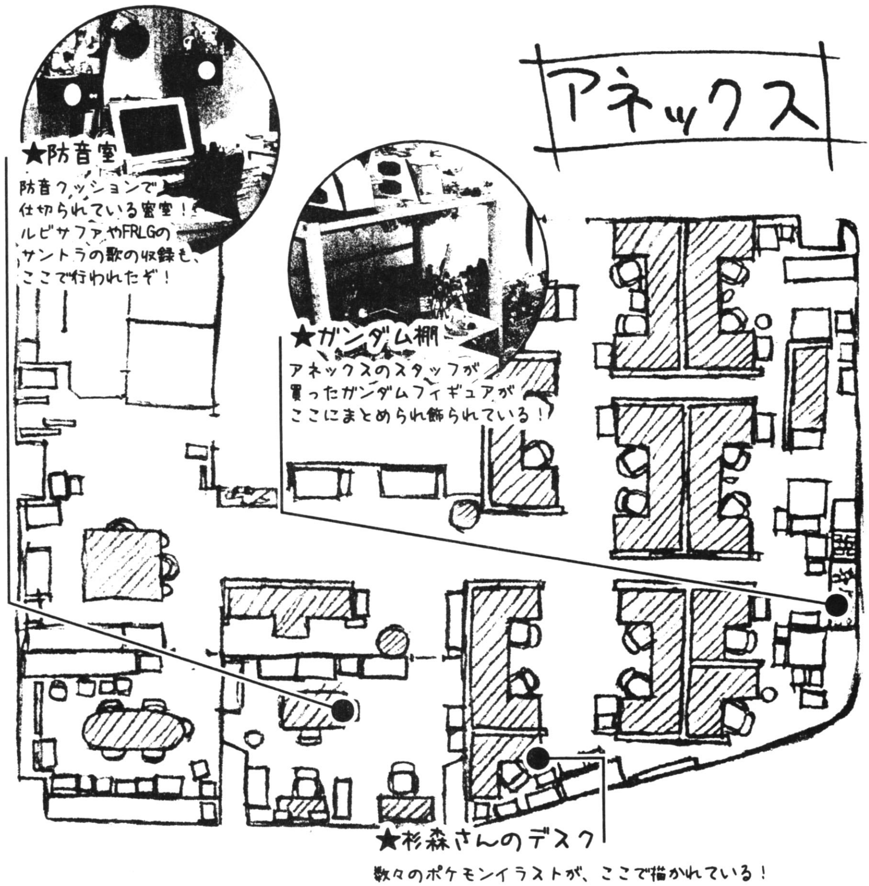
**ゲームフリークは現在、1つの建物では収まらないほど、
大きく成長しました。そんなゲームフリークの中身は、
どうなっているのか、簡単にご紹介いたします。**



本館5F


道
★社長室
社長直筆の書が飾られているぞ！
古いアーケードゲームの基板が
保管されているらしい！
★情報管理部
ポケモングッズを
見る目が、
とても厳しい部署。
★総務部
がさつになりがちな
開発部員を
フォローする部署だ！

アネックス


★防音室
防音クッションで
仕切られている密室！
ルビサファやFRLGの
サントラの歌の収録も、
ここで行われたぞ！
★ガンダム棚
アネックスのスタッフが
買ったガンダムフィギュアが
ここにまとめられ飾られている！
★杉森さんのデスク
数々のポケモンイラストが、ここで描かれている！

STORY

常に成長し続けている、ゲームフリーク始まりの物語。
ゲームフリークはいつ・どのようにして出来たのでしょう。
ゲームフリーク創世記に見る、過去から現在をご紹介いたします。

インベーダーとの出会い

1978年。地球にインベーダーが出現しました。正式には「スペースインベーダー」と呼ばれる、宇宙からの侵略者たちは、喫茶店、ボーリング場などを次々と侵略し、「インベーダーハウス」と、名を変えさせました。人類も負けてはいません。インベーダーハウスに通いつめ、3機100円のビーム砲で彼らを撃ち落としていきました。

タジリサトシという名の少年も、そういった戦士の一人でした。誰よりも多くインベーダーを倒すために毎日のようにインベーダーハウスに潜入したのです。

人類のそういった努力によって、インベーダーは徐々にその勢力を弱めていきました。しかし、それに続いて「ギャラクシアン」と呼ばれる宇宙人が、人類に攻撃をしかけてきました。

このほかにも、新しい敵が次々と人類に襲いかかるようになり、個人の力では敵に立ち向かって行くのは困難な状況となっていったのです。

ゲームの攻略本を作ろう！

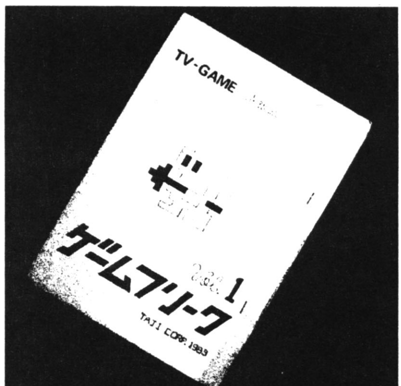
当時は、インベーダーたちを撃退するためのマニュアルは存在しません。自分でその攻略法を発見するか、クチコミで情報を交換するしかなかったのです。

「ゲームの情報誌を作ってみよう！多くの人が、それを望んでいるはずだ！」

サトシは、そう思いつき、自分の手元にあった資料を集めて、雑誌を作りはじめました。ワープロがとても高価な時代です。方眼紙に手書きで文章を書き、得意とは言えないイラストも描きました。

そして、ホチキスで閉じられ完成した雑誌に、サトシは、考えた末「ゲームフリーク」と名付けました。

ゲームフリーク第一号は新宿にあった「フリースペース」という同人誌専門店に持ち込まれました。そして数日後、ゲームフリークは見事に完売したのです。



ケンとの出会い

ケンは、ゲームフリーク第一号を手にした一人でした。マンガ家を目指しながらも、毎日のようにゲームで遊んでいた

彼は、ゲームフリークを見てうれしくなり、その制作に参加できないだろうかと考えました。ゲームの研究では、サトシにかないそうにありませんでしたが、絵を描くことで、貢献できないだろうかと思い、サトシに連絡をとってみました。こうして出会った二人は、すぐに意気投合し、毎日のようにゲームセンターに出かけ、ゲームの話をしました。ケンが実家を出て、アパートで一人暮らしを始めると、サトシもそこに入り浸るようになりました。いつしかケンの部屋は、ゲームフリーク編集部になったのです。

ケンがイラストを描くようになって、ゲームフリークの見栄えは格段に良くなりました。イメージキャラクターとして誕生した「奈無子ちゃん」が表紙を飾るようになったのです。



会員は、号を数えるごとに増えてゆき創刊二年目の84年2月には300名、10月には400名を数えるほどでした。

また、新しい会員のために、以前に発行した号を増刷したりもしました。現在、社内に残っている数少ないゲームフリークも、二版以降のものがほとんどです。

ゼビウス襲来！

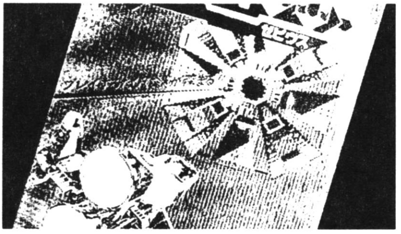
83年にナムコから登場した「ゼビウス」は、当時のほかのビデオゲームとは、明らかに違うオーラを発していました。

日本中のゲームファンを虜にし、攻略法や、隠しキャラの情報が、ものすごい勢いで走りぬけました。ゲームフリークでも、ゼビウスの本を作ろうと考えていた矢先のことでした。

とあるゲーム仲間から、「自分たちのまとめた攻略法を、ゲームフリークで正式に発行してくれないだろうか？」という提案があったのです。

その攻略法は、「ゼビウス1000万点への解法」と名付けられ発行されました。

通称「ゼビ本」と呼ばれた、その攻略本は、ゲームが爆発的な人気だったこともあり、飛ぶように売れました。



自分のゲームを作りたい！

サトシたちは「ゲームはおもしろい。だけど、自分が本当におもしろいと思えるゲームは、自分で作らなければならないんじゃないだろうか」と考えるようになりました。その頃になると、大手の出版社から、ゲームの情報誌や攻略本が出版されていました。

「もう、僕たちアマチュアが攻略本を作る必要はない」

そういう結論に達し、ゲームフリークは23号で、その発行を終えました。そして、「オリジナルゲーム制作」を、ゲームフリークのメイン活動へと切り替えることになります。

GAME FREAK GAMES

ゲームフリークにて開発、制作してきたゲームの解説をいたします。どのような事を考えてゲーム制作を行っていたのか、当時開発したスタッフのインタビューを交えつつ、簡単にご紹介いたします。

Title.
クインティ

Platform.
Family Computer

Release&Sales agency.
1989年6月／ナムコ
Genre.
めくるめくパネルACT

パックマンなら「食べる」、ディグダグなら「掘る」といった具合に、当時、新しいゲームには新しい動詞が使われていることに着目した田尻智が、「めくる」という動詞をキーワードに考案したのが、ゲームフリークの開発第１作目となる『クインティ』です。

「めくる」という動きには、２つの役割があります。１つは、敵の足元にあるパネルをめくり、弾き飛ばして倒すこと。もう１つは、パネルの下に隠された特殊パネルを見つけることです。

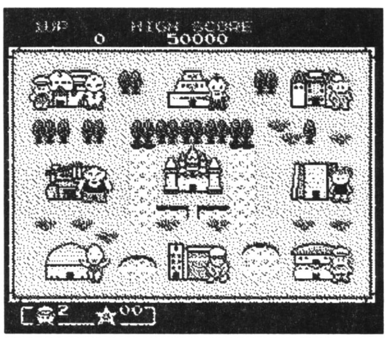
スピードアップのためのパネルを集めなければ徐々に強くなる敵に対応できなくなるし、といって、パネルを１枚１枚、丁寧にめくっていたのでは目前の敵に追い詰められる。１度に何枚ものパネルをめくってくれるパネルを踏めば効率が良いが、めくった下から敵を増やすためのパネルが一斉に現れるなんてこともある…。こういったゲームバランスやパネル配置の妙と、敵の持つ様々な特性が相互に作用し、スクロールの無い１画面構成のゲームながら、ステージごとに驚くほど豊かな特色を持つ作品となっています。

「色が１キャラにつき３色しかつかえなかったんだよ。ハゲてるキャラが多いのはそのせい（杉森建）」

「YAMAHAのMSX で作曲してた。その前は楽譜を手書きして、それをプログラマに渡して打ち込んでもらってたんだよね。（増田順一）」

「クインティの名前は、５人兄妹の５番目ということで、Quintetをもじってつけたんだよ。（田尻智）」



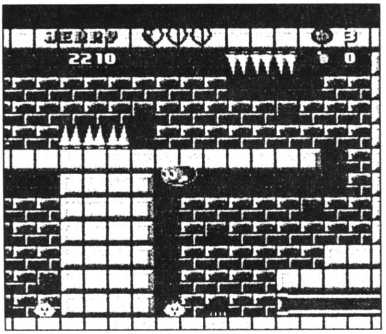


Title.

ジェリーボーイ

Platform.
Super Famicom

Release&Sales agency.
1991年9月／EPICソニー
Genre.
くっつきひっつきACT



主人公がスライムという奇抜な姿でプレイする横スクロール型のアクション。普通ならここでジャンプすると頭がつかえて落ちそうという天井でもピタッとくっついてしまいます。プレイしているとどこにジャンプしてもゲーム画面に存在している「壁」が「床」に見えてくる不思議な感覚が味わえます。「カワイイ感じのキャラクターでの画面を意識していたんですが、何故か外部の開発会社さんはリアル指向のドット絵で提出してきて、その画面が雑誌にも載ってしまったという。結局自分でドット絵を描く決心をしました。それから１年間は南青山のEPICソニー開発室に一人で通うことに…。この仕事の途中でゲームフリークは鈴木ビルに引越してました。開発とは時期が違いますが、ジェリーボーイはファミマガ誌上にて掲載された私の初めての連載漫画でもあります。（杉森建）」

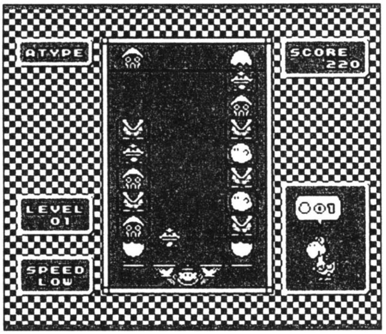
Title.

ヨッシーのたまご

Platform.
GameBoy
FamilyComputer

Release&Sales agency.
1991年12月／任天堂
Genre.
お皿でキャッチ！パズル

この作品はゲームフリークが「ヨッシーというキャラクターを生かしたゲームを作って欲しいという依頼を受けて制作しました。上から落ちてきたコマが２個揃うと消えるという落ち物というジャンルになりますが、ここでゲームフリーク流のひねりが発生します。このゲームでは落ちてくるコマを操作せず、既に積み上がっている列の方を操作するのです。画面上のコマを一気に消すという要素としてたまごの殻でコマを挟むという遊びが盛り込まれていました。「最初は、現在マリオがいる一番下の位置にヨッシーが４匹いて落下する餌を食べるとタマゴを生むというような企画だったんですよ。任天堂の横井さん[※1]のアドバイスで列を動かすというアイデアができたんです。社長が『ゲームの中にでてくるパイナップルのドット絵を打った！』と喜んでたのを思い出します。（富沢昭仁）」

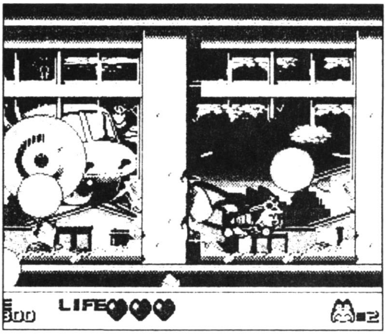


※1：横井軍平氏。ゲームボーイ、バーチャルボーイをつくった偉い人。故人。

Title.
まじかる☆タルるートくん

Platform.
MegaDrive

Release&Sales agency.
1992年4月／セガ
Genre.
たこ焼き大好き魔法ACT



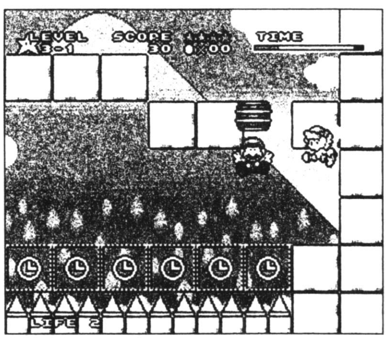
マンガが原作のキャラクター物というジャンルにゲームフリークが挑戦した作品です。ディレクターを務めた杉森はキャラクターが生き生きと動かなければせっかくゲームにしている意味が無いと考えていました。そのために画面に表示するキャラクターはこの時代としては大きくして見やすくし、アニメーションのパターンも充実させるという風にキャラクターの魅力を引き出す事に非常に気を配っています。「メガドライブは『声』を出す事ができると聞いていたので、効果音の為にレコーディングをしたのですが、使えるのなら何でもと声優さんに色々なパターンで録音してもらって、ついでに歌ってもらった記憶があります。あとは低価格ソフトシリーズで発売したんだったなあとか。そういえば企画の富沢がグラフィッカーとして背景を描いていたりします。（杉森建）」

Title.
マリオとワリオ

Platform.
Super Famicom

Release&Sales agency.
1993年8月／任天堂
Genre.
マウスでClick！誘導パズル

企画段階では「クロッシング・スィーパー」というタイトルでスーパースコープで遊ぶソフトとして製作されていましたが、キャラクターをマリオに変えて発売しようという話になった時にゲームフリークが新しく「ワンダ」というキャラクターを考案しました。自分ではマリオ動かせず、プレイヤーはマウスで妖精のワンダを忙しく動かしてマリオの道案内をさせるというパズル要素の高いゲームでした。「社長と僕と二人で面を作ってたんだけど、面に性格が出るんだよね。僕は、イジワルな面を作るのが楽しくてしょうがなかった。作り込み過ぎて難しさを押さえるのが大変で。あとエクストラモードのデモを見てると中で1UPするシーンがあるんだけど、デモなのに本当に1UPしちゃうの（笑）。でも、エクストラは最高に難しくしたので、ちょうどよかったのかもね。（森本茂樹）」



Title.
パルスマン

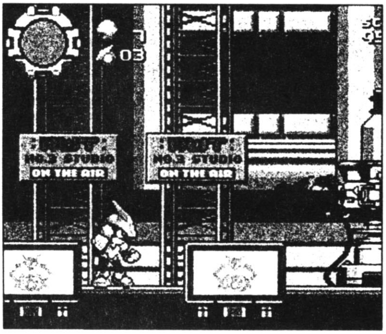
Platform.
MegaDrive

Release&Sales agency.
1994年7月／セガ
Genre.
視覚の限界に挑むACT

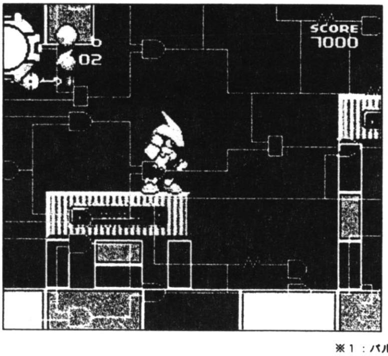
メガドライブ用ソフトとして制作した『まじかる☆タルるートくん』が好評を得たため、引き続きセガからの依頼を受けて制作されたのが本作、『パルスマン』です。

この時機、ゲームフリークは『TGNG』というクラブイベントに協力していました。これは深夜のクラブにビデオゲームを設置してプレイできるようにするなど、ゲームとクラブカルチャーの融合を試みたものでしたが、このイベントに合う、新しくてクールなイメージを打ち出したのも特徴です。主人公であるパルスマンの持つスピード感や、電脳空間で誕生した人工生命であるという設定などは、そのために生まれたものです。

「ゲームフリークに入って、初めて携わった作品。パルスマンの動作をプログラムしたんだけど、ゲームプログラム自体が初めてだったもので、どうしても理論的な法則などを当てはめてしまって、ゲームならではの気持ち良い動作を追求するのが大変でした。こだわった点は、やっぱりボルテッカー※1の動きでしょうか。（太田健程）」



「TGNGみたいなイベントに合うようにということで、背景のエフェクトをビデオドラッグ風にプログラムしたんだ。で、作ってる最中は楽しくて色々やるんだけど、デバッグの段階になって、ずーっと見なくちゃいけなくなって、気持ち悪かった（笑）。あとはBGMも作ったんだけど、サントラを作るんで、ヨーロッパのテクノミュージシャンにアレンジをお願いした時に、「どこをいじるんだ？このままで全然いいじゃん」って言われた。すごく嬉しかった。（増田順一）」



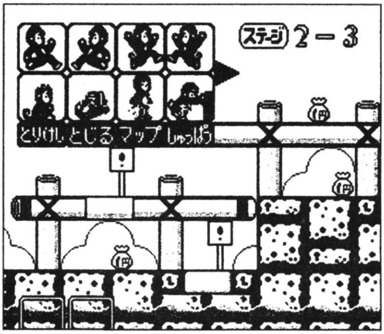


※1：パルスマンの持つ技で、電気の玉になって画面内を移動したり、敵を攻撃できる。

Title. バザールでござ～るの
ゲームでござ～る

Platform. PC Engine

Release&Sales agency.
1996年7月／NECホームエレクトロニクス
Genre.
果報は寝て待つパズル



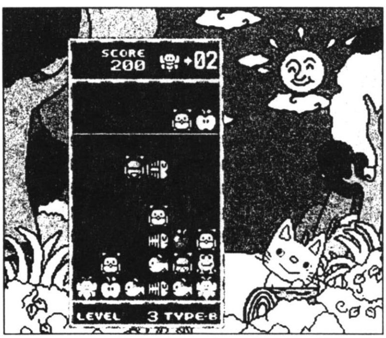
この作品は、NEC の人気キャラクター「バザールでござーる」を使ったパズルゲームです。一見、アクションゲーム風の画面ではありますが、プレイヤーはアクション操作を行いません。各ステージ中に配置されたアクションポイントで、ござーる君に行わせたい動作（すすむ、とぶ、おどる等々）を指定するだけで、あとは、計算通りに最後まで進んでくれるかどうかを見守ることになります。失敗して穴に落ちたり、猪に突かれたりするたびに、おなじみ「バザールでござ～る～」のジングルが流れて、ちょっとだけＣＭを見ているような気分にもなれます。開発当時の話で「送られてきた機材の中に、前の会社が作っていたゲームの ROM がそのまま入ってた。試しに起動してみたら某ギャルゲーだったよ。（太田智道）」というPCエンジン後期らしいエピソードも残されています。

Title. ノンタンといっしょ
くるくるパズル

Platform. GameBoy × SuperFamicom

Release&Sales agency.
1994年5月／ビクター
Genre.
みんなわーいわーいパズル

田尻智はテトリスというゲームがこの世に現れた事に非常に興味を持ちました。引力と消失が支配する空間。単純なルールのこのゲームはなぜこんなにも人を魅了したのか。「ヨッシーのたまご」で挑戦した落ちモノパズルにもう一度挑んだのがこの作品です。縦か横に繋がって２個づつ落ちてくるパネル。２つ隣合うと消えるという単純な法則に田尻はある仕掛けを施しました。それはパネルを裏返せるようにした事。同じ魚パネルでも表と裏とでは消なくなっています。「麻雀牌をめくるようなランダム要素をゲーム性として組み込みたかったんだ。裏側をどうしても見たくなるような。表と裏のどちらを選択するか、裏側の隠しパネルが逆転のきっかけになるかもしれない。そんな期待感を演出したかった。そのために裏返しても意味が通るキャラクターを考えたんだよ。（田尻智）」



Title. **ポケットモンスター**
赤・緑・青／ピカチュウバージョン

Platform.
GameBoy

Release&Sales agency.
1996年2月／任天堂
Genre.
元祖育成・交換RPG

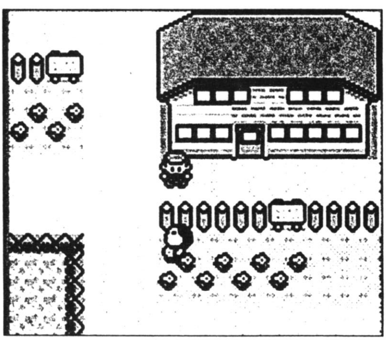


今やゲームとしての関連作品だけでなく、アニメ、映画、キャラグッズなどが世界中で展開され、大ヒットしている「ポケモン」シリーズ。その全ては本作品から始まりました。

「ゲームボーイの特性を活かして、プレイヤーが互いに情報をやり取りするゲームが作れないだろうか」そんな田尻の発想からスタートした本作品は、他の作品を制作することで資金をつなぎながら、じっくりと6年もの年月をかけて完成しました。多彩な個性を持つポケモンたち、その出現条件などが異なる2バージョンの同時発売、シンプルながら奥の深い戦闘システム、そして、それらがプレイヤー間に生み出すコミュニケーションの楽しさ。こういった、現在のシリーズにも受け継がれている特徴が、すでにこの作品には目一杯、詰め込まれているのです。

「ハードの制限があったんで、今みたいにグラフィックとか音楽のデータを節約するという以前に、プログラムのコード数バイトをいかに削るかっていう苦労があったね。後の読みやすさとかを考えてる余裕はなかった。あとは、通信のテストをすると開発マシン2台を占有しちゃって、他の人が使えないんで、互いに時間をずらして出勤したりしてたよ。（渡辺哲也）」

「グラフィックも、圧縮効率が良くなるように描き直してもらったりしてたからね。通信対戦は、時間的に入れるのが厳しい気はしてた。通信が不安定だったのと、バランスも、対戦を考えた調整をしていなかったから。でも入れてみたら、まぁ、バグはあったんだけど、バランスは悪くなくて、自画自賛してる（笑）。（森本茂樹）」

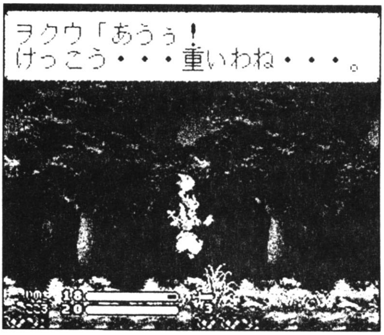




Title. **BUSHI青龍伝 ～二人の勇者～**

Platform. SuperFamicom

Release&Sales agency. **1997年1月／T&E SOFT**
Genre. **RelaytiveTimeActionRPG**



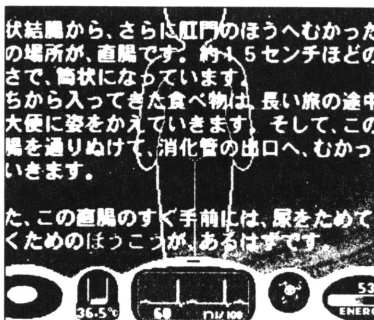
この作品は日本の古代神話をモチーフにして作られているアクションRPGです。俯瞰視点のフィールドシステムと「リレイティブ・タイム・アクション」と名付けられた横スクロール画面で行うターン制のアクション戦闘システムで物語を進めていく事になります。同じスーパーファミコンで開発したマリオとワリオではあまり追及しなかった「演出」と言う部分に重点を置いて制作しています。「僕にはとってキツい開発でしたが、ゲーム制作者として関わって初めて発売された感慨深い作品でした。プログラマーの渡辺と競ってエフェクトを作ってたんですが、テンションが上がって最後のボスの後に『真のボス』を二人で勝手に作って話を無理に繋げて貰ったなんて事もありました。思い出はシナリオ担当の松島が書いた『いたいよー、こんなすがたやだよー』かな。（曽我部仙史）」

Title. **クリックメディック**

Platform. PlayStation

Release&Sales agency. **1999年1月／ソニー・ミュージック・エンターテイメント**
Genre. **人体ハイパーテキストADV**

この作品は人間を蝕む新しい病原体、「バクルス」を治療するVBドクターとしてプレイヤーが活躍します。テキストで表現された人間の体内を色の付いた言葉を選択する事で移動する「タグシステム」。３すくみの関係を利用したバクルス戦闘。メモリーカードの新しい使用方法を模索した研究室。人体をハイパーリンクの構造を組み込んだテキストダンジョンとして捕らえるというアプローチの作品でした。「VBというのは実はウイルスバスターという元の名前の名残なんですよ。でもコンピュータウイルスのワクチンソフトで同じ名前があったので使えず、次の案の名前は何とバンド名として存在していて使えずという経緯がありました。私が思い出すのはメモリーカードのバグの山。今だから言えますが１人で１年間バグ修正してました。今でもメモリーカードは怖いです。（森昭人）」



Title.
ポケットモンスター
金・銀／クリスタルバージョン

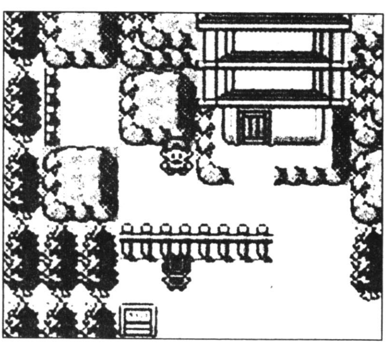
Platform.
GameBoy

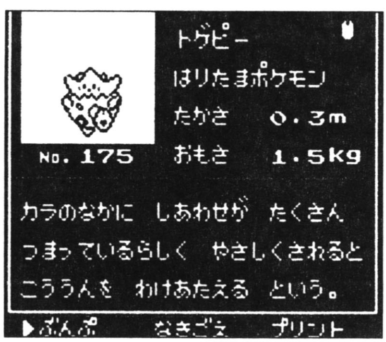
Release&Sales agency.
1999年11月・2000年12月／任天堂
Genre.
続・育成・交換RPG

ポケットモンスターシリーズの続編として製作されていた金・銀バージョン。この開発期間の間にゲームフリークとポケモンの環境は大きく変わっていきます。子供たちの間で人気が高まると、ついに動くポケモン達にTVで毎週会えるようになりました。映画化されたポケモンのスクリーンで金銀の発売予告を見る事ができるようにまでなり、ピカチュウは飛行機に大きく描かれ大空を駆け巡るようにもなりました。常に今までに無いゲームを提供しようとしてきた挑戦者ゲームフリークは、今度は続編の期待を一身に背負う事になりました。そして４年の歳月を費やして、ついにポケモン金銀は発売されたのです。ポケモンの種類は151体から251体に、新属性「はがね・あく」の追加、新しく増えた道具「ポケギア」など新要素も満載でした。「ジョウト編を終了した後に踏み込む事になるカントーのシナリオを担当しました。赤緑から３年後っていう設定なんだけど皆覚えてる？小さいシナリオにすると



いう事でかなり好き勝手させてもらいました。シオンのポケモンタワーをラジオ塔にしてしまったり、グレン島は噴火で無くなった事にしたり。わざと昔と逆回りに町を渡り歩くようにしたりとかね。（松島賢二）」「松島のカントーの設定にはFR/LG[※1]でも苦しめられました（泣）新属性の登場は赤緑で固まってしまった属性のバランスを再調整する事ができて良かったと思っています。１週間と朝昼夜エンカウントシステムは時計機能を面白くするためにたどり着いた答えでした。もようがえは自分の部屋にピッピを置きたかったからというのは内緒。（西野弘二）」



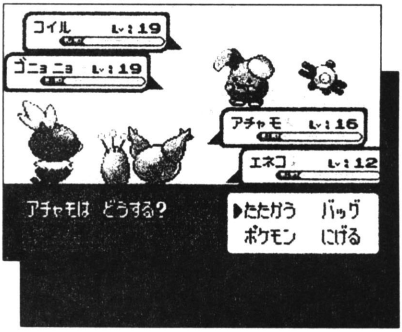


※1：ポケットモンスターファイアレッド・リーフグリーン。

Title. **ポケットモンスター**
ルビー・サファイア

Platform. GameBoy Advance

Release&Sales agency.
2002年11月／ポケモン
Genre.
新天地!! 育成・交換RPG



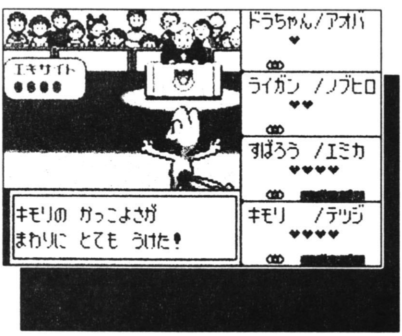
前作「クリスタル」の発売から２年、ポケモンの次なるタイトルは、新ハード・GBA 用のソフトとして制作されました。

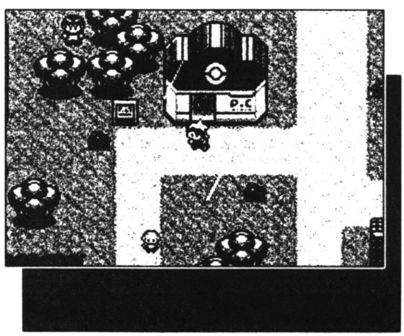
ハード性能の向上によるグラフィックやサウンド、演出面のグレードアップはもちろんのこと、本作では、秘密基地やＴＶデータのやり取りなど、友達の友達、そのまた友達といった、直接、通信を行わないプレイヤーの情報を交換する仕組みに力を入れ、新たなコミュニケーションの楽しさを提案しています。

さらにバトルにおいては、ポケモンに補助効果を持たせる「とくせい」という概念を取り入れたこと、ダブルバトル・マルチバトルといった、新たな対戦形式に対応したことで、その奥深さはより広がったと言えます。

「開発中の思い出かぁ。まだ最近のことなんで、生々しくて振り返りづらいというか、思い出にするには早すぎるというか…。マルチバトルを入れるっていう話が急に持ち上がった時、それまでにうまい仕組みを聞いていたので、難なく入れられたのは、良かったかな。（曽我部仙史）」

「ポケモンはビッグタイトルなので、音楽は全体的に壮大な感じがするように作りました。はじめてサントラＣＤを出させて頂きました。冨永さんにカラクリおやじの歌を歌ってもらえたことや、ＣＤを聞いた子からファンレターを貰えたことが嬉しかったです。実はシダケタウンの曲は元々、ミシロタウンで使う予定で作った曲なんです。ミシロは最初の街なので、そうなっていたらゲームの雰囲気がまた変わってたかもしれないよね。（一之瀬剛）」



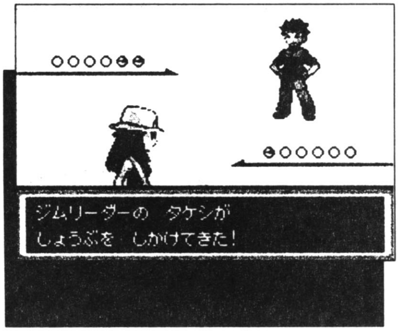


Title. **ポケットモンスター**
ファイアレッド・リーフグリーン

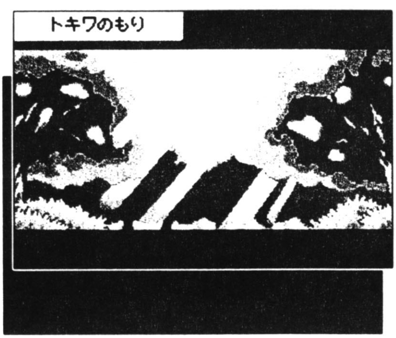
Platform. GameBoy Advance

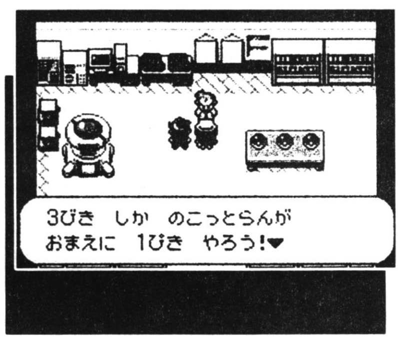
Release&Sales agency.
2004年１月／ポケモン

Genre.
帰ってきた育成・交換RPG



現在までポケモンは「赤緑」には「青」、「金銀」には「クリスタル」というように２つのバージョンを同時に発売した後、第３のバージョンを発売してきました。しかしルビー・サファイアバージョンを発売した後、ディレクターの増田は意外なプロジェクトを社内で立ち上げることを発表しました。それはポケモンシリーズの第１弾「赤緑」のGBAへの移植プロジェクトでした。基本はGB版のストーリーに忠実にという姿勢で製作されており、最初の作業はGB版のテキストを昔のパソコンから引っ張り出すというものでした。GBA版はRPGを初めて遊ぶ人の為の改良が多く盛り込まれています。文字を大きく表示・前回のリプレイを表示する回想システム・いつでも呼び出せるヘルプ画面等の機能がそれにあたります。またGBA初の無線通信対応ソフトとしても発売されました。「ルビーサファイアをベースにすれば赤緑の移植は割と早く終わるという見通しでいたんだ。ところが、ある日、TPC[※1]に打ち合わせに行ったらたまたま岩田社長[※2]がいらっしゃって『おもしろいのがあるんですよ』って手招きされてね、そうしたら無線を組み込む事になった（笑）。通信に関する企画は全部やり直しになったね。一時はカントーのクリア後に行く『ナナシマ』が入らないかもとまで思ったよ。あと、今回も悩んだのはＢボタンダッシュ。入れるか入れないか、どうしてダッシュが欲しいのか？ダッシュは２倍速で良いのか？速すぎると画面が見づらくなるし、マップが狭くなってしまう。動き回る楽しさを引き出す移動スピードっていうのを何度も考えたね。（増田順一）」





※１：ポケモンセンターTOKYOの略。正式社名は株式会社ポケモン。　※2：任天堂株式会社現社長、岩田聡氏。

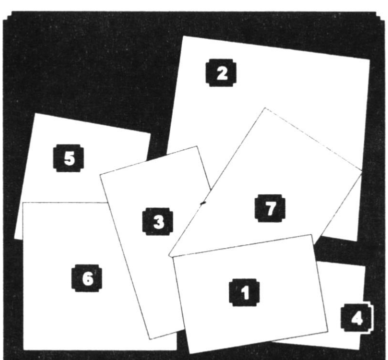
SCRAP BOOK

ゲームフリークがたずさわった作品は、開発したスタッフと共に、あらゆるマスメディアに、取り上げられるようになってきました。それらの記事のうち、いくつかをここに集めてご紹介いたします。

---

1. 中学２年コース／99.3月号
2. サンケースポーツ／99.11.16
3. 北海道新聞／01.8.17
4. 週刊文春／02.9.26
5. 東京新聞／03.3.4
6. 毎日新聞／03.4.25
7. 日本海新聞／03.11.23







サンケイスポーツ　平成11年（1999年）11月16日　火曜日

全米NO.1 10日公開で週間興収 54億7000万円 ポケモン

ミュウツーの逆襲

米国で今月10日に全米で封切られたアニメ映画「ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」が14日までに約5210万ドル（約54億7000万円）の売り上げを記録、週間興行収入ランキングの1位になったことが15日、分かった。日本映画がハリウッドの大作を押しのけナンバーワンになったのは過去初めて。目指すは、過去最大のヒットアニメ「ライオンキング」の記録破りだ。

メガヒット

日本海新聞　平成15年11月23日

ゲーム文化の現在（下）

人間のきずなを取り戻す

「ポケモン」の田尻智さん

コミュニケーション

ポケモンの生みの親　田尻智さん

子供だったころ

こん虫採集がもと

FILE 17　タジリ サトシ

田尻　智

ゲームデザイナー

21世紀は地球サイズの思考で活動したい!!

「ポケモン」の産みの親である田尻さんの青春はゲームと共にあった。「ボクが中2のころ『インベーダーゲーム』の大流行があった。毎日ゲームセンターへ通ったよ。つらいとき、悩んでるときに、テレビゲームをやっているといやされる気分だった。あのとき以来、ずーっと変わらずボクはテレビゲームが大好きだ。なぜそんなに夢中になったのか？テレビゲームのどこが魅力なのか？

考え続けているうちにゲームを作るようになった。キミたちも、今体験していることや感じていることを忘れないでほしい。つらいことも楽しいことも、覚えておけば、それだけで価値がある。未来がある――。」

今後、やってみたいことは？「21世紀は常に地球サイズの思考で活動したい。日本を変えていきたいと思えば、世界が変わる。もちろんゲームも変わるね。」

65年8月28日生まれ、東京都出身。89年にファミコン「クインティ」を発表。91年にファミコン＆ゲームボーイの「ヨッシーのたまご」、95、96、97年にゲームボーイの「ポケットモンスター」を発表。爆発的なヒットとなり、いまだ人気はとろえていない。

田尻　智

「ポケモン」の原点を語る

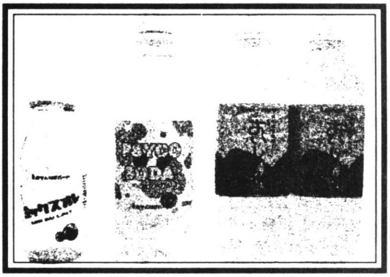
が最も想い出深いという。「世界観が非常に練られたゲームでしたね。それゆえに『ギャラクシアンが出る』とかデマも流れて。

GAME FREAK GOODS

ゲームフリークではゲームのほか、数々のオリジナルグッズを作りあげてきました。これらは日々お世話になっている方々への感謝の気持ちを込めたものです。そんなグッズ達を紹介いたしましょう。

ドリンクセット

since 2000

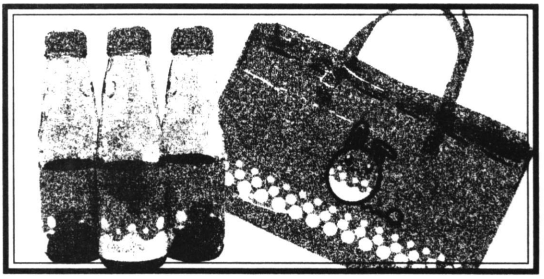


ゲームからグッズ化！サイコソーダ・ミックスオレ・おいしい水の３種類のセット。タマムシデパートで売られているのでしっかりデパートのロゴ入り。包装もデパートのような包み紙で、実際にありそうな感じの仕上がりでした。

ラムネセット

midyear present／since 2001

ラムネと青いビニル製のバッグ。マリルやマリルリで清々しさを表現。バッグはビーチバッグとしても使えます。



朝と夜のティーセット

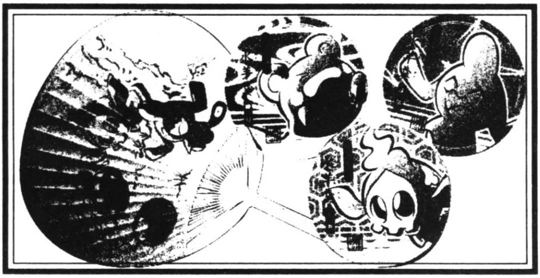
year-end present／since 2001



朝はエーフィ、夜はブラッキーという様に使い分けが出来るティーセット。かわいいエアクッションもポイント。

水ようかん＆うちわ

midyear present／since 2002



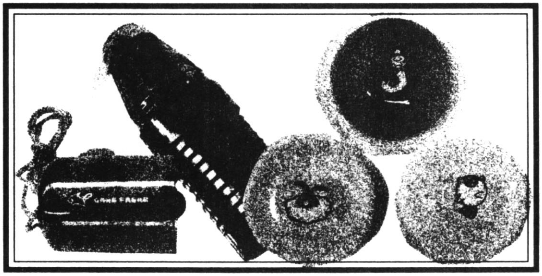
ＲＳ[※1]のポケモンを使い日本の夏をイメージしたセット。夏の暑さをうちわで涼め、甘い水ようかんでホッと一息。

※１：ポケットモンスタールビー・サファイア.

パラソルゼリーセット

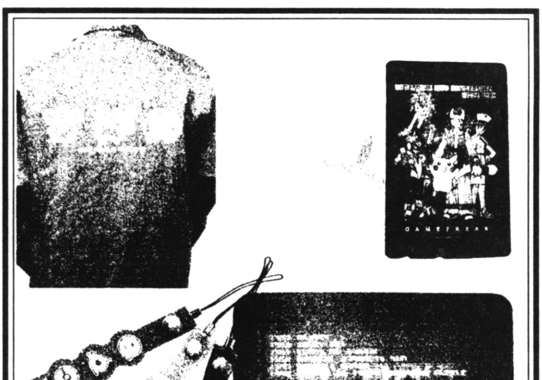
midyear present／since 2003

カイナシティのビーチパラソルに乗ったポケモンを表現。同梱のハンディファンには社名とピカチュウのアクセントが。



その他のグッズ・・・

memorial&more...



お中元やお歳暮以外にもジャンパー、１０周年記念のテレホンカードとマウスパッド、ストラップなどなどのオリジナルグッズが沢山あることを皆さんはご存じでしょうか？これらはグッズ委員会の企画なのです。これからのグッズ委員にますます期待です。

GAME FREAK CHARACTERS

ここには、我々が独自に調査し、入手したデータから制作しました、ゲームフリークに生息している、スタッフの図鑑を掲載しました。あふれんばかりの個性の数々を感じていただければと思います。

LV＝勤続年数×10　HP＝年齢×10
（平成16年4月26日現在）



たじり　さとし
田尻智
LV 150　HP 380

タイプ
代表取締役

とくせい
ゲーム作り

ここに一つの伝説がある。何もない混沌とした黒雲に、誰かが手をかざすと、辺り一面に光が刺しこみ、鐘の音と共にゲームが誕生したという。そう、その人こそ田尻智なのだ！



たじり　よしお
田尻義雄
LV 150　HP 670

タイプ
取締役

とくせい
お父さま

社長のお父さん。日々、契約書などの管理をしながら若手スタッフに助言を与えている。もし何かに思い悩んだ時、その豊かな人生経験から、進むべき道を決めてくれるのだ。



たじり　さちこ
田尻佐知子
LV 150　HP 630

タイプ
監査役

とくせい
お母さま

神のお告げを聞いてサトシを産み落とした、社長のお母さんにして、ゲーフリの聖母的な存在。今では監査役として、ゲーフリの未来を暖かく見守ってくれているぞ！



ますだ　じゅんいち
増田順一
LV 150　HP 360

タイプ
取締役／ディレクター

とくせい
シューティング

最愛の奥さんと娘の為、特技の作曲とプログラムを駆使しながら開発部長を勤めている！デコチャリを乗り回す恐い物なしの少年時代だったが、虫とインタビューが弱点らしい。

ゲーフリ豆知識
「カスミ」は、当時社員旅行で行った日光江戸村の忍者ショーに出演していた「くのいち」の名前だ！

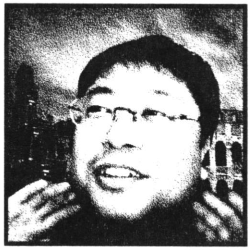


すぎもり　けん
杉森建
LV 150　HP 380

タイプ　取締役／グラフィックチーフ

とくせい　シェンムー１章

その神の手によって、全ての生物に「姿」を与え、命を与えることができる。ゲームフリーク創刊号を見て、参加をしたことは有名だが、無類のSEGA好きとしても有名なのだ！



おおた　たけのり
太田健程
LV 120　HP 390

タイプ　ネットワーク業務

とくせい　色めがね

ゲーフリに数多く生息するオータ族の長男。かつては皆から「空手王」と呼ばれ敬愛されていたが、最近ではモナコのUFOキャッチャーで巨大な人形を狙うのが日課である！



もりもと　しげき
森本茂樹
LV 120　HP 360

タイプ　プランナー

とくせい　おお食い

ギャンブルと呼ばれるもの全てに手を出し、勝ち続ける孤高の人物。右手で絵や文章を書き、左手でプログラムをし、スポーツをしながら企画を考える事ができると言われる。



ふじわら　もとふみ
藤原基史
LV 120　HP 400

タイプ　グラフィッカー

とくせい　写真撮り

可愛い物を描かせたら、右に出るものはいないという。アイドル好きとしても有名で、その知識量は広く深い！また、お酒を飲むことで、新たな一面を垣間見ることができるぞ。



まつしま　けんじ
松島賢二
LV 110　HP 340

タイプ　企画／ネットワーク

とくせい　映画評論

ゲーフリの映画王。もっとも好きな作品は「アパートの鍵貸します」。車が好きで運転するのも好き。ドライブだったらいつまでもどこまでもっていうぐらいだ。燃料はお茶。



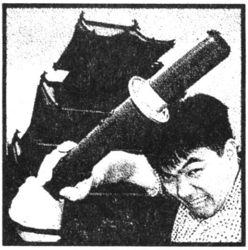
にしの　こうじ
西野弘二
LV 110　HP 320

タイプ　プランナー

とくせい　ぶっしょく

DVDの山の中から発掘された謎の生命体。体の構造が人間とは異なりメガネっ子をエネルギー限としている。フィギアが祭られた祭壇でしか、動くことができないといわれる。

ゲーフリ豆知識　ゲームフリークのロゴマークは、「サカナ」ではなく、GAME FREAKの「G」をデザインしたものなのだ！



そがべ　ひさし
曽我部仙史

LV 110　HP 320

タイプ　プログラマー／ネットワーク

とくせい　コナミ好き

ゲームと共に生まれ出る「限定品」。その全てを手に入れる為に地球に舞い降りた！時には、お笑い番組や「ときメモ」にハマったりするが、日々限定品の為に奮闘している！



いちのせ　ごう
一之瀬剛

LV 110　HP 320

タイプ　プランナー／サウンド

とくせい　計画的犯行

聞いたことはあるだろうか？ゲーフリには、一切寝ずに、お菓子とサプリだけで生き続ける「ぬし」がいると…。関わったら最後、その芸術的ないたずらで驚かされるだろう…。



おおた　ともみち
太田智道

LV 110　HP 300

タイプ　プログラマー

とくせい　ホネ折り

自転車が得意なオータ族の次男。自転車と言ってもママチャリではないぞ。華麗にＭＴＢを乗りこなし、山道や岩場を越えて行くのだ。体には気を遣い天ぷらの衣は食べない。



わたなべ　てつや
渡辺哲也

LV 100　HP 340

タイプ　プログラマー

とくせい　ギャンブル

ゲーフリの生きる活火山。天にまで届くその火口からは、常にタバコの煙りが立ち上がっていると言う。競馬が好きで、時々人間の姿なって、下界に足をおろしに来る。



おおた　さとし
太田敏

LV 80　HP 320

タイプ　グラフィッカー

とくせい　ざつがく王

バイオリン、ヨーヨー、カメラと多様な武器を使いこなすオータ族の三男だ。最近は居合術に興味を抱いている。知識が豊富で、大宇宙の心理さえ答えることが可能だ！



たまだ　そうすけ
玉田荘介

LV 80　HP 330

タイプ　プログラマー／ネットワーク

とくせい　スキーすべり

マシンのような頭脳で、数々の挑戦者を倒してきた歴戦の勇者。使用武器は酒瓶。自分のバーを作るという夢を叶える為、日々オリジナルカクテルを研究しているのだ！

ゲーフリ豆知識　ポケモンには「二人の夏休み」というサブタイトルがあり、ヒロインとライバルの三角関係だった！



おおた　てつじ
太田哲司

LV 80 HP 320

タイプ
プランナー

とくせい
アイドル

ゲーフリ全ての人に愛されるオータ族の末っ子。天使のような言葉でメルヘンの世界に誘ってくれる。しかし油断は禁物。近寄ってきた相手は合気道でメルヘン天国へ御招待！



もり　あきと
森昭人

LV 80 HP 300

タイプ
プログラマー

とくせい
ジャグリング

お手玉３個で１時間は続けられる、ゲーフリの大道芸人。昼休みには、格ゲーとテトリスをするため、日々ゲーセンに乗り込んでいる！大の漫画好きとしても知られているぞ！



ささき　ていこ
佐々木テイ子

LV 70 HP 350

タイプ
取締役
／総務部長

とくせい
元看護婦

社長の妹さん。2人の子供を育てながら、厳しい総務の仕事を取り締まっているのだ。趣味はポケモンパンのシール集め。今日も子供の為にカゴいっぱいにパンを買っていくぞ！



よしだ　ひろのぶ
吉田宏信

LV 70 HP 320

タイプ
グラフィッカー

とくせい
コレクター

トイレが恋人で、誰かに盗られると、その激しい嫉妬心で髪の毛が金色に逆立つと言われる。その力は凄まじく、過去に発売されたファミコンをコンプリートしてしまうほどだ！



みつの　さちこ
光野さち子

LV 60 HP 310

タイプ
総務

とくせい
マンガ好き

総務に優しさをもたらした張本人。「浜野」から「光野」に進化したが、今だに一部の人から「ハマコ」と呼ばれている。時々描くスタッフの似顔絵は、間違いなく似ている。



しもやまだ　てるゆき
下山田照幸

LV 60 HP 270

タイプ
プランナー

とくせい
シベ超鑑賞

競馬が好きなビビリ王。仕事に熱中している時は、名前を呼ぶだけで体が２cmほど浮く。他にも、自分の押したスイッチの音にビビるなど、数多くのビビり体験を持っているぞ！

ゲーフリ豆知識
NHK「ひとりでできるもん！」のゲーム画面の部分を、ゲームフリークが制作していた！



いわした　あすか
岩下明日香
LV 50 HP 250

タイプ　グラフィッカー

とくせい　FF11 ONLINE

ネットゲームが大好きで、毎日のように現実と仮想空間を移動し、電脳世界の秩序を守っている！また亀好きとしても有名で、机の上には所狭しと亀グッズが置かれているのだ。



えのもと　ひろき
榎本浩樹
LV 50 HP 270

タイプ　プランナー／部長秘書

とくせい　うっかり

某格闘ゲームで全国大会４位になるほどのゲーマー。バーチャファイターでは、ゲーフリスタッフを倒しまくった功績が認められ、情報管理から企画／部長秘書に進化したのだ！



たまだ　ひとみ
玉田仁美
LV 40 HP 300

タイプ　プランナー

とくせい　もうそうへき

「佐藤」から「玉田」に進化した天然記念生物。時々想像力が暴走し、男子が全てメガネをかけているように見える。帰国子女で特技はピアノだが奇声を発しながら良く暴れる。



かわちまる　たけし
川内丸武史
LV 40 HP 330

タイプ　プランナー

とくせい　面白画像検索

あだ名は「かめらまる」。富沢事務所で雑誌の編集人として働いていたが、いつの間にかからゲーフリに引き抜かれた。豊富な知識と得意の編集能力で、企画を書いているぞ！



まつだ　よしのり
松田義範
LV 40 HP 240

タイプ　プログラマー

とくせい　野菜嫌い

ゲーフリに入った当初に比べ、ちょっとだけ豊満ボディーになってしまった。現在はジムに通って本来の姿を取り戻そうと奮闘中。セブンという名の恋犬がおり、溺愛している。



かがや　けいた
加賀谷慶太
LV 40 HP 270

タイプ　プログラマー

とくせい　せっしゃ

隙のない構え。ただ者ではない雰囲気のニヒルなプログラマー。不可思議な行動が多く、全てが謎に包まれている。判明している事は、バイクと２chが好きと言うことだけだ。

ゲーフリ豆知識　カビゴンのモデルは西野さんだが、そのあだ名は、星のカービィによく似てることから名付けられた！



とみなが　けんじ

冨永兼司

LV 30 HP 490

タイプ

取締役

とくせい

休みいらず

ゲーフリに生息しているが、エンカウント率はかなり低め。それは、ゲーフリの為に日々あちこちを飛び回って仕事をしている為なのだ！趣味はなんと、外国に学校を作ること！



なかむら　ひろゆき

中村宏行

LV 30 HP 250

タイプ

プログラマー

とくせい

ニュータイプ

海外サッカーが深夜に放送されていると、会議室で徹夜して見ている所を何度か目撃されている。地元を愛し毎日埼玉から通勤している。ゲーフリで１、２を争うガンダム好き。



のはら　さとし

野原悟史

LV 30 HP 240

タイプ

プログラマー

とくせい

ねんぶつ

高校時代はバンドを組んで、長髪でギターを弾いていたが、今では頭を丸めて、フラメンコに憧れを抱いている。坊主頭だが、毎日のトリートメントは欠かさないのが特徴だ！



たや　まさお

田谷正夫

LV 30 HP 280

タイプ

プログラマー

とくせい

１点買い

競馬が好きで、よく競馬場に足を運んでいる。写真にも凝っていて本人曰く、競馬場で撮った馬の写真は、競馬雑誌の写真にも負けない出来。お笑い通で、笑いには厳しい。



たかはし　ただし

高橋忠士

LV 30 HP 270

タイプ

プランナー

とくせい

ほうげん

全て気合いと根性で切り抜ける現役空手家。しかし、その男気とは裏腹に甘い物好きで、目の前のお菓子は「押忍！」の一言で瞬時に喰らい尽くす。だが腰痛と注射には勘弁だ！



おおもり　しげる

大森滋

LV 30 HP 240

タイプ

プランナー

とくせい

シェンムー２

特殊な踊りで相手を翻弄し、奇声を発っして威嚇する宇宙生命体。ダイナミックに動く為、関節の仕組みを変えたり、跳躍して転けたりする。サクラ大戦が好きという噂も！？

ゲーフリ豆知識　ゲームフリークには出版部があった。そして、自分で作ったゲームの攻略本を自分で作っていたのだ！



とみた あいみ
富田愛美

LV 30 HP 200

タイプ
グラフィッカー

とくせい
ヨッシー好き

通称「ポンミ」。最年少でゲーフリに入った仮面ライダーや戦隊ものが好きなグラフィッカー。お菓子好きだが、差し入れのお菓子は毒味をさせる為なので注意！弱点は写真。



てらだ かずゆき
寺田和之

LV 30 HP 280

タイプ
情報管理

とくせい
ぶっちゃけ

カバディ日本代表として、インドに遠征したという経歴をもっている。実家が寺だから「寺田」という名前らしい。主食はレモン。近くにあるレモンは全て丸飲みしてしまうぞ！



とみさわ あきひと
富沢昭仁

LV 20 HP 420

タイプ
プランナー

とくせい
Mリーグ

ゲーフリの創世記からいるプロのライター。以前はフリーとして働いていたが、最近正式にゲーフリの一員となった！知識が幅広くホームページに掲載してるニュースは面白い。



うんの たかお
海野隆雄

LV 20 HP 310

タイプ
グラフィッカー

とくせい
ディズニー

突如スノーボードに乗ってやってきたグラフィッカー。入社して2年だが、いつも昔からいたと思われている。大のアイドル好きで、出てくる番組はCMから全て録画しているぞ！



いわさわ みゆき
岩澤幸

LV 20 HP 230

タイプ
プログラマー

とくせい
ジブリ好き

ヘアバンドがトレードマークの女性プログラマー。恐竜が好きで、化石を発掘するのが将来の夢。“修羅”という文字に反応する習性がある。実は相当な甘い物好きという噂も…



えお かなこ
江尾可奈子

LV 20 HP 220

タイプ
グラフィッカー

とくせい
ぬいぐるみ

1ドットを見抜く目を持つグラフィッカー。特技は御飯を食べるとすぐ眠たくなる攻撃。可愛いものに目がなく机の上は人形が散乱している。ゲームはギャルゲーしかやらない。

ゲーフリ豆知識
社長は、ゲームフリークができる以前、高校生の頃から「社長」というニックネームで呼ばれていた！



さくらい　ゆうり
櫻井優理

LV 20　HP 250

タイプ
情報管理

とくせい
俺は男だ！

ポケセンで働いていた所を、女性と間違われゲーフリにスカウトされた。名前のせいで、自宅に届く手紙は女性用ばかりだ！ボーッとするのが好きで、一日中動かなくても平気。



なかつい　すぐる
中津井優

LV 10　HP 260

タイプ
プランナー

とくせい
ながれつく

某専門学校の先生をしていた経験をはじめ、いくつかの業界を彷徨い、ゲーフリに流れつく。特殊な経験をいかし、今日も独自の世界観をコソコソとばらまいているらしい！



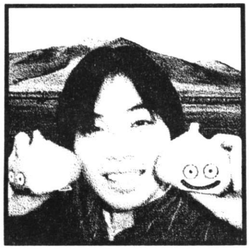
さいとう　のぞむ
齋藤望

LV 10　HP 230

タイプ
プログラマー

とくせい
元陸上部

プレステ２を買うと言い続けて１年以上が経ち、今でもファミコンをやっている。Ｂ級映画をよく見ており、誰も知らないような脇役の名前もポンポン出てくる。貯金が趣味。



ごとう　だいすけ
後藤大助

LV 10　HP 240

タイプ
プログラマー

とくせい
天才画伯

ドラクエ派の彼の机には無数のスライムやモンスターがうごめいている。絵のセンスはある意味すばらしく、落書きでポケモンを描いても一体何を書いたのか分からないほどだ。



とやま　けんきち
外山健吉

LV 10　HP 210

タイプ
グラフィッカー

とくせい
アニメ好き

ギャル大好きグラフィッカー。女の子が出てくるアニメは全てを把握している。また、「正しい平成のオタク」になるべく、杉森さん吉田さんに教育され続けている努力家だ。



ふちの　ひろき
渕野大樹

LV 10　HP 230

タイプ
グラフィッカー

とくせい
シェンムー３

生まれて始めて発した言葉は「ベスト・キッド」。師匠ミヤギの元で絵を習い、ついに免許皆伝した。今はゲーフリのグラフィッカーとなって、日々、コブラ会と戦っている！！

ゲーフリ豆知識
マリオボウルというボーリングのスコア表示映像をGFで制作。お台場パレットタウンで見られるぞ！



えんどう　えみ
遠藤恵美

LV 10　HP 260

タイプ
総務

とくせい
フォース

結婚する前は安藤という名前。名前を呼ぶ時「あ」と「え」の中間の発音で呼ぶのが正式な発音らしい。スターウォーズに詳しく、ジェダイの騎士ではないか？と噂がたえない。



なかむら　まり
中村真理

LV 10　HP 270

タイプ
総務

とくせい
書き換え

ファミコンに関して凄まじい知識をもっており、ディスクシステムをこよなく愛している。身長が高いわりに体が細く、台風が来ると飛ばされてしまうので注意が必要だ！



ふなさか　ゆみ
船坂有美

LV 5　HP 260

タイプ
情報管理

とくせい
ゲテモノ好き

色々な仕事を転々とし、ついにゲーフリにたどり着いたという。「ちょっと変わっている」と本人が言う通り、時々書く不可解な文章は、未知なる言葉で書かれているのだ！



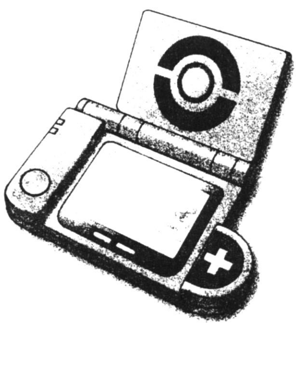
やなせ　なおこ
梁瀬直子

LV 5　HP 250

タイプ
情報管理

とくせい
美の追求

ポケモンカードのインストラクターで、全国の強者を、笑いながらなぎ倒してきた経験を持つ。どんな人でも打ち解ける能力を活かして、日々ポケモンの情報を管理しているぞ！



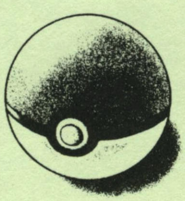
ゲーフリ豆知識
ゲームフリークは最後に発行した23号を、通販だけでなく、コミケに出展したのだ！

EPILOGUE

過去の「ＧＡＭＥ　ＦＲＥＡＫ」を知らないスタッフたちが制作した、新しい「ＧＡＭＥ　ＦＲＥＡＫ」、いかがだったでしょうか？はじめは何も分らず、ほとんど手探りの状態で始まったミニコミ作りでしたが、皆様のご協力のおかげで、良い本に仕上げることができたと思っております。また、１５周年という節目を迎える事ができたのも、その絶え間ない協力と、大勢のファンのおかげだと感じております。

この１５年間、ゲームは日々進化していきました。３Ｄや、ネット通信など、１５年前では考えられない技術が、当然のように使われています。しかし、技術が複雑になったとしても、ゲームの面白さの本質は、１５年前となんら変わりありません。

私達はこれからも、スクリーンの光の世界を手探りしながら、喜びや発見、興奮を探して行きます。これからも新しい「ＧＡＭＥ　ＦＲＥＡＫ」を！



GAME FREAK 25

企画	GAME FREAK Inc.			
制作	FLY	（森　昭人）	MUL	（川内丸　武史）
	MMR	（田谷　正夫）	OSU	（高橋　忠士）
	ORE	（大森　滋）	YSK	（櫻井　優理）
	KTY	（外山　健吉）	EJK	（遠藤　恵美）
	POO	（中村　真理）	YYY	（船坂　有美）
編集	3K.	（中津井　優）		
表紙	KSG	（杉森　建）		
協力	STR	（田尻　智）	AAA	（増田　順一）
	ASP	（太田　健程）	MON	（森本　茂樹）
	KEN	（松島　賢二）	KOG	（西野　弘二）
	SGB	（曽我部　仙史）	GO.	（一之瀬　剛）
	TOM	（太田　智道）	TET	（渡辺　哲也）
	ATM	（富沢　昭仁）		
発行	2004年4月26日			

落丁・乱丁をとったら泥棒！